

**PENGEMBANGAN INSTRUMEN EVALUASI PEMBELAJARAN  
MENGUNAKAN APLIKASI KAHOOT PADA MATA PELAJARAN  
AKUNTANSI DI SMA PGRI WIROSARI**



Skripsi Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
pada Program Studi Pendidikan Akuntansi

Diajukan Oleh:

**Anida Rosita**

**A210150060**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2019

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN INSTRUMEN EVALUASI PEMBELAJARAN  
MENGUNAKAN APLIKASI KAHOOT PADA MATA PELAJARAN  
AKUNTANSI DI SMA PGRI WIROSARI**

**PUBLIKASI ILMIAH**

Oleh :

ANIDA ROSITA

A210150060

Telah diperiksa dan disetujui untuk di uji oleh:

Dosen pembimbing,



Dr. Sabar Narimo, M.M., M.pd

NIDN. 0613036301

## HALAMAN PENGESAHAN

### PENGEMBANGAN INSTRUMEN EVALUASI PEMBELAJARAN MENGUNAKAN APLIKASI KAHOOT PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI DI SMA PGRI WIROSARI

Oleh:

**Anida Rosita**

**A210150060**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Surakarta

pada hari Jum'at, 09 Agustus 2019

dan dinyatakan telah memenuhi syarat.

Susunan Dewan Penguji

1. Dr. Sabar Narimo, M.M, M.pd.  
(Ketua Dewan Penguji)
2. Prof. Dr Harsono, S.U.  
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Dr. Djalal Fuadi, M.M.  
(Anggota II Dewan Penguji)

(.....)  
(.....)  
(.....)

Surakarta, 19 Agustus 2019

Dekan,



Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M.Hum.

SIP. 196504281993031001

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggung jawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 29 juli 2019

Penulis,



ANIDA ROSITA

A210150060

# **PENGEMBANGAN INSTRUMEN EVALUASI PEMBELAJARAN MENGUNAKAN APLIKASI KAHOOT PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI DI SMA PGRI WIROSARI**

## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan instrumen evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Kahoot!* dan bagaimana respon peserta didik terhadap instrumen evaluasi yang dikembangkan. Model pengembangan yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/ R&D*). Subjek uji coba produk instrument evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Kahoot!* Ini yaitu peserta didik kelas XI SMA PGRI Wirosari pada mata pelajaran akuntansi. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan analisis pengembangan instrumen evaluasi menggunakan *Kahoot!*. diperoleh dari evaluasi hasil pembelajaran akuntansi dengan menggunakan uji validitas, uji reabilitas, uji daya beda dan uji tingkat kesukaran. Dari hasil analisis menunjukan bahwa validasi dari ahli media mendapatkan presentase 89,9% dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi ahli materi mendapatkan presentase 94% dengan kriteria sangat layak. Validitas dari hasil uji coba didapat semua soal valid, reabilitas didapat 0,943 dan respon peserta didik terhadap penilaian instrumen evaluasi menggunakan aplikasi *Kahoot!* mendapat rata-rata presentase 86% dengan kriteria sangat menarik. Disimpulkan bahwa instrument evaluasi menggunakan aplikasi berbentuk tes online yang dikembangkan sangat layak sebagai instrument evaluasi yang baik digunakan dalam pembelajaran akuntansi.

Kata Kunci : Instrumen, Evaluasi, *Kahoot!*.

## **Abstract**

Research aims to understand evaluation use application development instrument learning kahoot! and how response students evaluation instruments to developed. Model of used is research methodology and development ( research and development / r & amp d ).Subject trial learning instrument products evaluation use application kahoot!Students XI class this SMA PGRI Wirosari on the subjects of accounting. Data analysis technique in research using a technique descriptive this quantitative evaluation and analysis development instrument use kahoot!. obtained the accounting captured learning using the validity, the reabilitas, the and the hardship of different level. From the results of the analysis paper work showing that matter of validating among the people of the the media get the percentage 89,9 % on a basis of the very reasonable. The results of the matter of validating the people of the matter get the percentage 94 % on a basis of the very reasonable. Validity of the results of the tryouts all questions be run as soon as valid , reabilitas that it is obtainable 0,943 and response school tuition against the assessment of an instrument evalausi use application *kahoot!* documents have been obtained the rata-rata the percentage 86 % on a basis of the people submitting really interesting content. Concluded that absence of evaluation carried out by the both this application is

reasonable enough shaped according to the online test in terms of trends that have been developed very reasonable as absence of evaluation better used out of school in droves of accounting.

Keywords: Evaluation, Instrument, *Kahoot!*

## **1. PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan hal penting bagi manusia dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem pendidikan Nasional Bab 1 ayat 1 dikemukakan bahwa: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan Negara”.

Sehingga dalam melaksanakan prinsip penyelenggaraan pendidikan harus sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yaitu: “mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi yang beriman bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Proses pendidikan menggunakan instrumen evaluasi, akreditasi dan sertifikasi untuk membantu perkembangan pendidikan. Saat ini, nilai tes standar siswa berfungsi sebagai indikator kinerja yang penting dalam sistem evaluasi yang dirancang untuk menilai efektivitas sekolah atau guru dengan cara yang berbeda. Tujuan dari evaluasi adalah agar dapat diperoleh gambaran menyeluruh tentang sejauh mana tingkat perubahan yang dialami siswa, baik dari segi tingkat pengetahuannya tentang konsep-konsep maupun keadaan perilaku lain yang diharapkan berubah. Beberapa tindakan terkait dengan penggunaan informasi

berbasis tes bersifat formatif. Dimaksudkan untuk meningkatkan pengajaran pembelajaran siswa, atau fungsi lainnya.

Akuntansi merupakan salah satu pelajaran di SMA/MA. Akuntansi adalah suatu proses mencatat, meringkas, mengkalsifikasikan, mengolah, dan menyajikan data transaksi serta berbagai aktivitas yang berkaitan dengan akuntansi. Akuntansi sudah pasti berkaingan dengan angka-angka dan perhitungan rumit sebagai bentuk pencatatan transaksi.

Namun dalam pebelajaran akuntansi tidak sedikit peserta didik yang mengalami kesulitan belajar.kesulitan belajar ini menurut Ahmad dan Supriyono (2004:94) ditandai dengan hasil belajar yang rendah. Akan tetapi, banyak peserta didik tidak menyadari bahwa konsep-konsep dalam pelajaran akuntansi tersusun secara berurutan. Apabila peserta didik mengalami kesulitan dalam salah satu pokok bahasan maka peserta didik akan mengalami kesulitan dalam pokok bahsan selanjutn ya. Terlebih lagi strategi pebelajaran berfikir tidak digunakan secara baik dalam prinsip proses pebelajaran dan metode pembelajaran yang disampaikan kurang bervariasi sehingga memmbuat peserta didik pasif.

Metode baru yang di terbitkan menciptakan pebelajaran Akuntansi menjadi tidak mebosankan dan dapat menciptakan suasana baru yang menyenangkan. Faktanya dalam mengevaluasi masih menggunakan tes tertulis. Potensi yang dimiliki sekolah yaitu sarana dan prasarana yang memadai seperti tersedianya komputer sekolah dan jaringan *wifi*. Oleh karena itu, diterapkan sesuatu yang berbeda dalam mengerjakan soal-soal dan metode pengambilan nilai pelajaran akuntansi.

Dengan demikian dalam beberapa tahun terakhir telah terjadi reformasi inovasi dalam pendidikan inilah sebabnya mengapa banyak guru yang bekerja di pendidikan tinggi berusaha untuk beradaptasi dengan tren baru ini. Listen and College (2015) menekankan bahwa siswa saat ini memahami teknologi dan berharap untuk berkomitmen. Oleh karena itu, perubahan perlu diperkenalkan ke dalam metode pengajaran dan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang

harus diadopsi, karena ini dapat menyediakan instrumen baru untuk dimasukkan dalam proses belajar mengajar. Dengan berkembangnya alat teknologi, menggunakan alat evaluasi dengan basik teknologi memberi dampak yang positif karena peserta didik antusias dengan metode pembelajaran. Salah satu alat evaluasi adalah menggunakan aplikasi *kahoot.it*.

Untuk meningkatkan pemahaman peserta didik hal tersebut dapat memberi rangsangan agar peserta didik semakin giat dalam belajar yaitu dengan membuat sistem evaluasi yang berbeda yang dapat membuka pola pikir peserta didik semakin luas dan kritis dan membuat pelajaran akuntansi menjadi lebih menarik tidak menjadi pelajaran yang menakutkan. Agar peserta didik menjadi kritis yaitu dengan sering berlatih mengerjakan soal-soal evaluasi yang dapat mengembangkan pola pikir peserta didik. Dengan itu dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif terhadap pelajaran akuntansi.

Sesuai dengan rumusan masalah sebagaimana dikemukakan di atas, maka peneliti mengadakan penelitian yang berjudul “ pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot pada mata pelajaran akuntansi di SMA PGRI Wirosari”

## **2. METODE**

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian dan pengembangan (*Research and development*) atau *R&D*. Tahapan model Borg and Gall (1983) ini meliputi tahapan (1) pengembangan spesifikasi instrument evaluasi, (2) penulisan pernyataan atau pernyataan, (3) penelaah pernyataan atau pertanyaan, (4) perakitan instrument, (5) uji coba, (6) seleksi perakitan instrument, (7) administrasi instrument, (8) penyusunan skala dan norma. Subjek uji coba produk instrument evaluasi menggunakan aplikasi *Kahoot!* ini yaitu peserta didik kelas XI Sma PGRI Wirosari pada mata pelajaran akuntansi. Tingkat kelayakan instrument evaluasi menggunakan *Kahoot!* dilihat dari uji validitas, reabilitas, uji daya beda dan tingkat



kesukaran. Metode tes yang dilakukan pada 28 peserta didik kelas XI Sma PGRI Wirosari. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan analisis pengembangan instrumen evaluasi menggunakan *Kahoot!*.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pendidikan adalah kunci terbentuknya sumber daya manusia yang kompeten dalam membangun bangsa dan Negara. Melalui pendidikan diharapkan dapat mewujudkan generasi yang berguna demi bangsa dan Negara. Selain itu adanya pendidikan diharapkan juga dapat meningkatkan diri seseorang dalam segala aspek. Adanya peran dan fungsi pendidikan perlu perbaikan mutu pendidikan secara terus menerus. Perbaikan ini meliputi proses dalam evaluasi pembelajaran, penggunaan media yang lebih menarik, sehingga dengan adanya media yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang hasil siswa dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena media belajar dapat mengurangi kebosanan dan kejenuhan peserta didik dalam proses evaluasi pembelajaran, sehingga dapat menciptakan suasana dalam kelas menjadi menyenangkan. Proses evaluasi masih menggunakan cara konvensional atau menggunakan kertas. Dengan perkembangan teknologi dan informasi perlu adanya inovasi dalam proses evaluasi pembelajaran.

Penelitian ini merupakan salah satu penelitian pengembangan sebuah produk instrument evaluasi pembelajaran berbasis game online. Pengembangan media instrument evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot dilakukan sesuai dengan tahapan Borg and Gall (1985) ini meliputi tahapan (1) pengembangan spesifikasi instrument evaluasi, (2) penulisan pernyataan atau pertanyaan, (3) penelaah pernyataan atau pertanyaan, (4) perakitan instrument, (5) uji coba, (6) seleksi perakitan instrument, (7) administrasi instrument, (8) penyusunan skala dan norma.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media instrument evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot yang berisi soal sesuai dengan materi pembelajaran akuntansi. Proses pembuatan instrument evaluasi ini dengan

menggunakan aplikasi kahoot, yang akan dikonsultasikan kepada ahli media dan ahli materi. Instrumen evaluasi berbasis game online didesain dengan gambar yang lebih menarik dan menggunakan bahasa yang singkat.

Proses dalam pembuatan media instrument evaluasi berbasis game online ini dimulai dengan langkah perakitan instrumen yang pertama dilakukan yaitu menyiapkan bahan seperti silabus serta soal yang akan dimasukkan kedalam instrument evaluasi menggunakan aplikasi Kahoot. Selanjutnya menyesuaikan soal yang akan dimasukkan kedalam aplikasi sesuai dengan format dan ketersediaan setiap kategori tes yang ada di dalam aplikasi Kahoot ini. Soal disesuaikan dengan silabus yang dipakai di SMA PGRI Wirosari. Selanjutnya yaitu tahap pengembangan, pada tahap pengembangan ini menentukan kategori tes yang akan digunakan. Dalam aplikasi Kahoot kategori tes yaitu *quiz*. Dalam mengembangkan instrumen evaluasi menggunakan aplikasi Kahoot peneliti menggunakan kategori tes *quiz* yang ada didalam aplikasi. Setelah tahap pengembangan selanjutnya tahap desain produk yaitu membuat soal dengan menggunakan kategori tes *quiz* yang ada didalam aplikasi dengan membagi menjadi 1 bagian sesuai saran dari validator ahli materi, jadi jumlah soal yang ada evaluasi sebanyak 20 soal. Tahap selanjutnya produk yang telah di uji oleh ahli media dan ahli materi akan direvisi sesuai kekurangan atau kesalahan pada pembuatan instrument evaluasi. Langkah selanjutnya diuji cobakan di kelas XI dengan jumlah subyek penelitian 28 peserta didik di SMA PGRI Wirosari.

Hasil instrument evaluasi diketahui bahwa nilai rata-rata peserta didik 92,1. Pengembangan instrumen evaluasi menggunakan aplikasi Kahoot yang telah dikembangkan dengan tahap pengembangan instrumen tes. Produk divalidasi oleh ahli materi dan mendapat persentase akhir sebesar 94%, dan ahli media mendapat persentase akhir sebesar 89,8%. Sehingga instrumen evaluasi dengan aplikasi Kahoot sangat layak digunakan. Validitas didapat semua soal valid, reliabilitas didapat 0,943 dan respon penilaian peserta didik terhadap penilaian instrumen

evaluasi menggunakan aplikasi Kahoot mendapat rata-rata persentase sebesar 86% dengan kriteria sangat menarik.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukan adanya kesamaan penelitian Cahaya Kurnia (2018) dan hayyu desi setiawati (2018) yang menyatakan bahwa perbedaan hasil belajar menggunakan aplikasi kahoot yang digunakan di kelas eksperimen dapat mempengaruhi hasil belajar secara signifikan. Berdasarkan hasil penelitian Khabidin (2019) terdapat perbedaan yang signifikan. Berdasarkan hasil analisis deskriptif diperoleh hasil kegiatan belajar peserta didik yang dilihat dari banyaknya peserta didik yang mengikuti kegiatan belajar, keefektifan dan pemanfaatan media pembelajaran terjadi peningkatan.

Berdasarkan kelayakan instrument evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot menunjukan adanya kesamaan penelitian Irma Rasita Gloria Barus dan Tatie Soedewo (2018) kelayakan kahoot yang didasarkan pada hasil angket ahli media begitu juga dengan penelitian cahaya kurnia (2018) kelayakan instrument evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot didasarkan pada hasil angket ahli media. Namun berbeda dengan yang peneliti lakukan didasarkan dengan hasil wawancara Tanya jawab secara langsung dan dapat hasil yang lebih maksimal dari hasil penilaian ahli media. Berdasarkan penelitian adanya kesamaan Magdelana irawati (2018) hasil penelitian menggunakan aplikasi Kahoot! Adanya peningkatan hasil belajar peserta didik.

#### **4. PENUTUP**

Kesimpulan yang didapat dari pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi Kahoot sebagai berikut :

- 4.1 Pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi Kahoot yang telah dikembangkan dengan tahap pengembangan instrumen tes. Produk divalidasi oleh ahli materi dan mendapat persentase akhir sebesar 94%, dan ahli media mendapat persentase akhir sebesar 89,8%. Sehingga instrumen evaluasi dengan aplikasi Kahoot sangat layak digunakan.

4.2 Validitas didapat semua soal valid, reliabilitas didapat 0,943 dan respon penilaian peserta didik terhadap penilaian instrumen evaluasi menggunakan aplikasi Kahoot mendapat rata-rata persentase sebesar 86% dengan kriteria sangat menarik

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahadi & Supriyono. 2004. *Psikologi pendidikan*. Jakarta PT Rineka Cipta.
- Bloom, B. S. Madaus, and G. S. Hasting. 1981. *Evaluation to Improve Learning*. New York: McGraw Hill Book Company.
- Dellos, R. 2015. "Kahoot! A digital game resource for learning". *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, Vol.12 No.4, pp. 49-52.
- Glasser, W.1998. *ChoiceTheory*, HapperCollins. New York, NY
- Guardia, J. and Pesqueira, M.J. (2017). "Las pruebas electronicas de opcion multiple como herramientas Para el desarrollo del pensamiento juri 'dico", in Delgado, A. and Beltra n, I. (coord.), UOC, Barcelona, pp.159-169.
- Lindquist 2005 Education Measurement. Wangshington, D.C.: American Council Education
- Lister, M. and College, M. 2015. "Gamification: the effect on student motivation and performance at the post-secondary level" , *Issues and Trends in Educational Technology*, Vol.3 No.2, pp.1-22
- Prenky, M. 2001. "Digital natives, digital immigrant. Part 1". On the Horizon. Vol.9 No . pp 1-6
- Prensky, M. 2005. "Engage me or enrage me: what today's learners demand", *educase Review*, Vol.40 No.5, pp. 60-64.
- Sudrajat, 2013. "latar belakang pendidikan di Indonesia" (online), (<http://eedsoe.blogspot.com/2013/08/bab-i-latar-belakang-pendidikan-di.html> diakses tanggal 20 maret 2019)
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiono, 2016. *Metode Penelitian & pengembangan Research and Developmmnt*. bandung : Alfabetha.
- Suharsini, 2009. *Dasar-Dasar evaluasi pendidikan revisi*, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Suharsini Arikunto, 2010. *Manajemen penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- Thorndike, R. M, cs 1991. *Measurement and Evaluation in psychology and education* fifth Ed. New York: Macmillan Publishing Company
- Tyler, R..W 1951. *The Function of measurement in improving instruction*. In E.F

Undang-Undang Dasar No 20 Tahun 2003. Sistem Pendidikan Nasional.

Wahyu, Fajar Nugroho.2015. “*makalah evaluasi pembelajaran*” (online), (<http://fajarnugraha06061996.blogspot.com/2015/08/makalah-evaluasi-pembelajaran.html> diakses tanggal 20 maret 2019)

Yusuf, Muri., 2015., *Asesen dan evaluasi pendidikan*. Jakarta. PT Fajar Interpertama mandiri.